

ABSTRAK

Maya Tamara Gultom: Pengembangan Media Pembelajaran Desain Grafis Berbasis Animasi Untuk Siswa Kelas XI SMK Swasta HKBP Sarulla. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan, 2024.

Penelitian ini dilakukan karena terdapat permasalahan pada media pembelajaran di SMK Swasta HKBP Sarulla. Permasalahan tersebut yaitu kurangnya pemanfaatan teknologi untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Pada saat ini tidak tersedia media pembelajaran terkait desain grafis berbasis animasi yang dapat digunakan dalam bidang pendidikan. Siswa dan guru belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Pembelajaran desain grafis yang konvensional kurang menarik bagi siswa, sehingga mengurangi keterlibatan mereka dalam proses belajar. Pengembangan media pembelajaran Berbasis Animasi untuk siswa kelas XI SMK Swasta HKBP Sarulla ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE dipilih karena model ADDIE adalah model pengembangan yang sesuai dengan pengembangan media. Pada penelitian ini dilakukan uji kelayakan oleh 2 orang ahli materi dan 2 orang ahli media. Uji kelayakan dilakukan untuk mengetahui apakah sistem yang dikembangkan layak atau tidak. Hasil uji kelayakan materi diperoleh dengan skor 4,44 dengan kategori “Sangat Layak” dan uji kelayakan media diperoleh skor 4,24 dengan kategori “Sangat Layak”. Selain uji kelayakan, penilaian pengguna atau siswa terhadap media pembelajaran berbasis animasi juga dilakukan. Penilaian pengguna atau siswa dilakukan untuk mengetahui penilaian pengguna terhadap media yang dikembangkan. Hasil penilaian pengguna/siswa tersebut memperoleh skor 4.88 masuk ke dalam kategori “Sangat Layak”.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Desain Grafis, Animasi



ABSTRACT

Maya Tamara Gultom: Development of Animation-Based Graphic Design Learning Media for Grade XI Students of SMK Swasta HKBP Sarulla. Thesis Medan State University Faculty Of Engineering, 2024.

This research was conducted because there are problems with learning media at SMK Swasta HKBP Sarulla. The problem is the lack of utilization of technology to be used as learning media in teaching and learning activities. At this time there is no learning media available related to animation-based graphic design that can be used in the field of education. Students and teachers have not fully utilized technology in the learning process. Conventional graphic design learning is less interesting for students, thus reducing their involvement in the learning process. The development of animation-based learning media for class XI students of SMK Swasta HKBP Sarulla uses the ADDIE development model. The ADDIE development model was chosen because the ADDIE model is a development model that is in accordance with media development. In this study, the feasibility test was carried out by 2 material experts and 2 media experts. The feasibility test was carried out to find out whether the system developed was feasible or not. The results of the material feasibility test obtained a score of 4.44 with the category "Very Feasible" and the media feasibility test obtained a score of 4.24 with the category "Very Feasible". In addition to the feasibility test, user/student assessment of animation-based learning media was also carried out. The user/student assessment was carried out to find out the user's assessment of the media developed. The results of the user/student assessment obtained a score of 4.88 in the "Very Feasible" category.

Keywords: Media Development, Graphic Design, Animation

